

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE LETRAS
DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS E TRADUÇÃO
GRADUAÇÃO EM LETRAS JAPONÊS

LEANDRO KAZUO OKITA

NETTOYOUGO: UMA NOVA FORMA DE ESCREVER JAPONÊS

Brasília DF

2015

LEANDRO KAZUO OKITA

NETTOYOUGO: UMA NOVA FORMA DE ESCREVER JAPONÊS

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução da Universidade de Brasília como requisito para obtenção do grau de licenciado no curso de Letras Japonês Noturno.

Orientador: Prof. Me. Fausto Pinheiro Pereira

Brasília DF

2015

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dr^a. Yuko Takano

Prof^a. Me. Kimiko Uchigasaki Pinheiro

Prof. Me. Fausto Pinheiro Pereira

RESUMO

O presente trabalho terá como objeto de estudo o *nettoyogo*, que são termos usados na internet pelos japoneses, com o objetivo de verificar as tendências de como é formado o léxico no ambiente virtual, mais especificamente, como a formação de palavras funciona no público jovem adulto que possui um maior interesse na área de jogos eletrônicos. Será usado como principal referencial teórico a Linguística de Corpus proposta por Gonzales (2007), apoiado pelas classificações de termos de internet propostas por Pessoa (2000) e Silva (2000); com adição das classificações de neologismo feitas por Carvalho (2007). Este trabalho será uma pesquisa bibliográfica, qualitativa e documental de acordo com Neves (1996) e Moresi (2003). Ao final do trabalho serão mostrados os resultados da análise e quais foram as tendências, e também será pontuado brevemente sobre os possíveis futuros da pesquisa.

Palavras-Chave: Língua Japonesa, Neologismo, Internet, Formação de palavras

ABSTRACT

In this paper, the object of the research will be the *nettoyogo*, which are internet language used by the Japanese. The objective is to verify how this kind of language is created in the virtual environment, and more specifically, how it occurs within a public consisted with teenagers and adults who are interested in video games. As the main theory, it will be used the Corpus Linguistics theory proposed by Gonzales (2007), supported with the classifications for internet terms used by Pessoa (2000) and Silva (2000); and in addition, the classification of neologisms used by Carvalho (2007). This research is considered to be bibliographic, qualitative and documental analysis according to Neves (1996) and Moresi (2003). In the end of this paper will be shown the tendencies discovered by the analysis of the terms, but as well it will also be briefly written about possible researches about the subject of this paper.

Key words: Japanese Language, Neologism, Internet, Word creation.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Ilustração 1 – Homepage do <i>Youtube</i>	13
Ilustração 2 – Seção para escrita de comentário. Abaixo do vídeo	13
Ilustração 3 – Vídeo do <i>Nico Nico Douga</i>	14
Ilustração 4 – Homepage do <i>Nico Nico Douga</i>	15
Ilustração 5 – Página do Nico Nico de vídeos musicais do <i>Vocaloid</i>	15
Ilustração 6 – <i>Voiceroid</i> Yuzuku Yukari +.....	16
Ilustração 7 – Exemplo de jogo do <i>Touhou</i>	17

Sumário

1. INTRODUÇÃO	1
1.1 PROBLEMA DA PESQUISA	2
1.2 OBJETIVO GERAL	2
1.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	3
2. REFERENCIAL TEÓRICO	4
2.1 LINGÜÍSTICA DE <i>CORPUS</i>	4
2.2 PESQUISAS SOBRE O “INTERNETÊS”	5
2.2.1 ABREVIACÕES	5
2.2.2 SIGLAGENS	6
2.2.3 REDUÇÃO/SUBSTITUIÇÃO	6
2.3 NEOLOGISMO LEXICAL	7
2.3.1 <i>GAIRAIGO</i>	8
2.3.2 <i>KATAKANAGO</i>	9
2.3.3 <i>TANSHUKU KEI</i>	9
2.3.4 <i>WASEI EIGO</i>	9
3. METODOLOGIA	11
3.1 PESQUISA QUALITATIVA	11
3.2 PESQUISA BIBLIOGRÁFICA	11
3.3 ESPECIFICAÇÃO DE FONTE DE DADOS	12
3.3.1 YOUTUBE	12
3.3.2 <i>NICO NICO DOUGA</i>	14
3.4 DELIMITAÇÃO DO CONTEÚDO	15
3.4.1 <i>VOCALOID</i>	15
3.4.2 <i>VOICEROID</i>	16
3.4.3 <i>TOUHO</i>	16
3.5 CLASSIFICAÇÃO	17
4. VERIFICAÇÃO DOS TERMOS COLETADOS	20
5. CONSIDERAÇÕES SOBRE A ANÁLISE DOS RESULTADOS	29
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	31
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	32
Apêndice	36

1. INTRODUÇÃO

Com o avanço da tecnologia, vem a necessidade de criar novos termos. José de Alencar, em sua obra *Diva* (1965, p. 399), dizia que, de acordo com os novos inventos, novos termos são criados para suprir a necessidade de significados.

Criar termos necessários para exprimir os inventos recentes, assimilar-se aqueles que, embora oriundos de línguas diversas, sejam indispensáveis, e sobretudo explorar as próprias fontes, veios preciosos onde talvez ficaram esquecidas muitas pedras finas, essa é a missão das línguas cultas e seu verdadeiro classicismo.

A internet, que é um dos resultados do avanço tecnológico, criou um ambiente propício para o uso de uma nova forma de escrita. Este pode ser chamado de “internetês”.

De acordo com Gonzales (2007, p. 1), na internet, a escrita é diferente da forma padrão. “O internetês é visto como uma linguagem surgida no ambiente da Internet, baseada na simplificação informal da escrita.” Para indicar o público em que o “internetês” é escrito com frequência, Possenti (2006, p. 30 apud GONZALES 2007, p. 1) descreve na citação abaixo que o “internetês”

Trata-se de simplesmente de aspectos da escrita empregada em e-mails, em chats, em blogs (...). Ainda mais especificamente, trata-se da grafia utilizada por certos usuários dos computadores, em geral, jovens adolescentes que passam horas ‘teclando’, isto é, trocando mensagens por escrito.

Qualquer estudante de língua japonesa que possui acesso à internet pode encontrar sites japoneses sem nenhuma dificuldade. Além dos sites japoneses, sites¹ acessados globalmente, como o *Youtube* (no qual a língua e região do site pode ser mudada), é possível ver conteúdo e comentários em japonês.

¹ Hipertextos acessíveis geralmente por um protocolo na internet

Logo, devido à facilidade de acesso que a internet providencia ao aluno para o contato com sites em japonês, a pessoa que navega pela internet e tem interesse em sites japoneses, poderá se deparar com o *nettoyogo*. Para auxiliar a pessoa a ter uma noção do que está sendo escrito, este trabalho conterà algumas palavras que são usadas nesse tipo de variação da escrita.

Neste trabalho serão analisados os comentários escritos em sites de compartilhamento de vídeos, *Youtube* e *Nico Nico Douga*. A escolha desses foi devido aos sites possuírem um considerável número de usuários e vídeos que ultrapassam os 10 milhões de visualizações. Foram observados nos comentários escritos nos sites, indícios do processo de formação de palavras. Os dois sites também oferecem dentro do repertório, vídeos com conteúdo que favorece o uso de “internetês”, nos quais envolvem jogos eletrônicos. Isso atrai um público mais jovem, o que facilita mais ainda a ocorrência de linguagem de internet de acordo com Xavier (2006, p. 6 apud ABREU 2011, p. 59) que cita “os adolescentes usuários frequentes da mídia digital”.

O trabalho mostrará principalmente as características da escrita do “internetês”, pois a escrita desses termos é diferente, conforme disserta Xavier (id.) “Os e-mails, por exemplo, uma vez recebidos reclamam uma resposta e por mais telegráficos e abreviados que sejam, levam o escrevente a utilizar-se dos recursos da modalidade da escrita da língua”.

1.1 PROBLEMA DA PESQUISA

É possível observar na internet palavras escritas de uma forma peculiar, que é o “internetês”. São vários, os tipos de palavras criadas na internet, com formas e usos variados. Já há classificações para estes termos, porém, na criação de termos de internet, quais seriam as tendências das criações das palavras de internet do japonês?

1.2 OBJETIVO GERAL

Com base em pesquisas que discorrem sobre o “internetês”, buscaremos identificar e classificar as tendências das criações das palavras usadas na internet pelos japoneses, observando termos coletados em sites de compartilhamento de vídeo.

1.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a) Coletar amostras de expressões de “internetês” em japonês;
- b) Identificar as expressões do “internetês” usando como base as pesquisas de Gonzales (2007), Silva² (2000), Pessoa (2000) e Carvalho (2007);
- c) Analisar de acordo com as pesquisas qualitativa, bibliográfica e documental;
- d) Verificar as tendências pelos resultados da classificação;

O trabalho será organizado em referencial teórico, metodologia, verificação de dados, análise de resultados e considerações finais. Na seção de referencial teórico serão abordados estudos relevantes à pesquisa desse trabalho: pesquisas sobre formação de palavras do “intenetês”. A seção de metodologia contém os métodos para a realização da pesquisa e coleta de dados. A seção de verificação de dados terá as análises feitas dos dados coletados. Seguido pela análise de resultados, no qual serão abordados os resultados identificados na verificação de dados. E por fim serão feitas as considerações finais sobre o trabalho.

Para as transliterações do japonês para o alfabeto romano, será usada uma adaptação do sistema Hepburn³. No sistema tradicional, o prolongamento das vogais longas é escrito com o uso de macron: ā, ē, ī, ō, ū. Porém neste trabalho será usado um sistema modificado, no qual as vogais dobram (no caso ō, ē existem duas formas), e são apresentadas no seguinte formato: aa, ee, ei, ii, oo, ou, uu. A escolha dessas variantes foi porque esse método de escrita é mais popular na transcrição do japonês, e oferece uma melhor visão de como são pronunciadas as palavras. No caso de palavras em que há uma pequena pausa (*sokuon*), no japonês identificados com a sílaba TSU em tamanho reduzido (っ), a consoante é dobrada.

² Como se trata de artigo de internet não foi possível encontrar páginas ou folhas.

³ SISTEMA HEPBURN. In: Wikipédia: a enciclopédia livre. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Sistema_Hepburn>Acessado em: 12 de jun de 2015

2. REFERENCIAL TEÓRICO

Nesta seção serão tratados os teóricos que dissertam sobre o “internetês” e as classificações que os pesquisadores usaram para a formação de palavras na internet. Serão primeiro feitas considerações sobre a Linguística de *Corpus*, posteriormente sobre pesquisas sobre “internetês” e os tipos de formação de palavras na internet identificados por cada pesquisador, os quais são: abreviações, siglagens e redução e substituição, neologismo lexical e *Gairaigo*⁴.

2.1 LINGUÍSTICA DE *CORPUS*

Para esta pesquisa será usada a análise de Linguística de *Corpus*, adotada por Gonzales (2007, p. 8), que descreve como principal característica, “a observação de dados empíricos de uma ou mais línguas – ou variedades da língua – armazenados em bancos de dados”. Como o “internetês” é uma variação da escrita língua, esta foi a principal razão da escolha deste referencial teórico.

Para construir o *corpus* da pesquisa, seguimos a orientação de Gonzales (2007, apud SANCHEZ, 1995, p. 8–9) que caracteriza como “Um conjunto de dados linguísticos (pertencentes ao uso oral ou escrito da língua, ou a ambos), sistematizados segundo critérios, suficientemente extensos em amplitude e profundidade”. Para esse trabalho será utilizado um tipo específico do *corpus*, que segundo Gonzales é: (2007, p. 10)

O *corpus especializado*, por sua vez, é desenvolvido para atender as necessidades específicas de um trabalho de pesquisa em particular, de acordo com os objetivos propostos, como por exemplo uma coletânea de textos de e-mails reunidos com o propósito de verificar a variedade lexical e gramatical no gênero.

Esta pesquisa trabalha com um tipo *corpus* especializado, uma vez que houve uma coleta de dados feitos em redes eletrônicas, mesmo que de reduzida dimensão, nos quais

⁴ Grafia original em japonês: 外来語. Tópico disponibilizado na seção 2.4.

os termos coletados foram analisados segundo sua variação escrita para que sejam verificados indícios de tendências do “internetês” no japonês.

2.2 PESQUISAS SOBRE O “INTERNETÊS”

Para a análise dos termos serão usadas as classificações de Silva (2000), Pessoa (2000) e Gonzales (2007). Os três fazem uma análise das características da escrita de palavras em salas de bate papo virtual. Entretanto cada autor foca em um certo aspecto da formação de palavras na internet. Nesta seção são apresentadas três classificações do processo de formação de palavras na internet identificados pelos pesquisadores citados acima.

2.2.1 ABREVIACÕES

Pessoa (2000, p. 110) faz uma pesquisa do “intenetês”, retirando os termos de salas de bate papo virtuais, classificando e mostrando tendências. Pessoa (idem, loc. cit.) também trabalha com algumas classificações que envolvem siglas, no qual será citado na pesquisa de Silva (2000), porém em sua pesquisa é colocado um maior foco nas abreviações. Segundo Pessoa (idem, p. 110) as abreviações são uma forma de encurtar um vocábulo longo, para tornar o discurso mais leve. As classificações por Pessoa (idem, p. 111 – 114) consideradas mais relevantes foram as listadas abaixo.

- a) Abreviações de bases estrangeiras: abreviações de origem estrangeira. Exemplo: LOL. *Laughing out loud.*
- b) Abreviações das partes iniciais: eliminação das partes iniciais da palavra. Exemplo: Cê. Você.
- c) Abreviações das partes finais: eliminação das partes finais da palavra. Exemplo: TEL. Telefone.
- d) Abreviação por uma letra: Vocábulos que se resumem a uma letra somente. Exemplo: N. Não.
- e) Supressão de vogais: omissão das vogais da palavra. Exemplo: Vc. Você
- f) Supressão de vogais e consoantes: omissão de vogais e consoantes. Exemplo: Obr. Obrigado/a.

2.2.2 SIGLAGENS

Silva (2000) também fez uma pesquisa no qual foram coletados termos usados nas salas de bate papo virtual. Assim como Pessoa (2000, p. 110), é identificado o processo de abreviações, porém a pesquisa procura focar o processo de siglagens. Segundo o autor, as siglagens são um tipo de abreviação, porém são abreviações que seguem regras para possuir um sentido. As regras usadas para identificar o tipo de sigla, também foram aplicadas às palavras do “internetês”. São elas:

- a) Siglagem fortuita: processo diverso, havendo principalmente a preocupação com a sonoridade da sigla. Exemplo: Serviço Nacional do Comércio. SENAC.
- b) Siglagem grafêmica: grafemas iniciais utilizados a partir de bases compostas. Exemplo: Ordem dos Advogados do Brasil. OAD
- c) Siglagem grafo-silábica: utilização de grafemas e sílabas iniciais das bases. Exemplo: Banco do Estado de Minas. BEMGE.
- d) Siglagem silábica: utilização de sílabas iniciais das bases. Exemplo: Departamento de Trânsito. DETRAN
- e) Derivação truncada estrutural/truncamento/truncação: corte num elemento na estrutura da palavra, podendo ser um sufixo ou uma das bases de um vocábulo composto. Exemplo: Fotografia. Foto.
- f) Derivação não truncada: corte é aleatório sem levar em conta a estrutura do vocábulo. Exemplo: São Paulo. Sampa.

2.2.3 REDUÇÃO/SUBSTITUIÇÃO

Em Gonzales (2007, p. 1), foi identificado que os termos do “internetês” estão relacionados a variação informal da língua. Gonzales (idem, loc. cit.) percebeu que alguns termos têm letras trocadas para que a forma da palavra se aproximasse de sua pronúncia na fala. Além disso, foi observado em sua pesquisa que no processo de formação de palavras na internet, os escritores buscam encurtar as palavras para transmitir a mensagem de forma breve e objetiva. Portanto, foram retiradas da pesquisa as seguintes classificações dos termos criados na internet:

- a) Redução na grafia e nos toques: redução baseada no número de vezes em que se tecla. Exemplo: Td (dois toques). Tudo (quatro toques).

- b) Substituição de letras: substituição de letra com a mesma fonética. Exemplo: Axo. Acho.

2.3 NEOLOGISMO LEXICAL

Como este trabalho envolve a criação de palavras, é necessário também abordar a questão de neologismo lexical. Segundo Carvalho (2006, p. 191), “neologismo lexical é o estudo da criação da palavra ou conjunto de palavras, de sua produção e aparecimento, num momento dado da história da língua”. Para verificar as palavras do “internetês”, também serão introduzidos dois tipos de neologismos com base em Carvalho (idem, p. 196 – 200), nos quais são:

- a) Neologismo formal: neologismo caracterizado pela criação de novas palavras, diferente da forma padrão. Palavras que não existem na língua ou que são empréstimos de outra. Exemplo: “*Supertime*” (Um time muito bom).
- b) Neologismo conceptual: neologismo por palavras que já existem na língua. Não há nenhuma mudança na palavra. De acordo com Carvalho (idem), a palavra ganha polissemia, ou seja, outro significado semântico. Exemplo: Curtir um couro. Curtir uma festa.

Foi identificado na coleta de dados que os termos considerados como “internetês” também abordam os neologismos citados acima, pois observam-se palavras que são criações originais da internet (neologismo formal) e palavras que já existem na língua, porém com sentido diferente do original (neologismo conceptual).

O neologismo além de sua conexão com o “internetês”, também está dentro da língua japonesa. Conforme o neologismo formal, palavras que são empréstimos de outra língua entram nessa classificação. Na língua japonesa há dois tipos de palavras que entram nessa classificação, são elas: *Gairaigo*, *Katakanago*⁵.

O japonês também aborda o neologismo conceptual, pois, segundo Oka (2009, p. 75) algumas palavras que foram introduzidas na língua japonesa tiveram o sentido diferente do original (Tradução do autor)⁶ ou só foi usado um dos sentidos da palavra, como no exemplo a seguir:

- アイドル/Aidoru: cantor/cantora

⁵ Grafia original em japonês: カタカナ語. Tópico disponibilizado na seção 2.4.1

⁶ Original: 元の意味と違う意味のカタカナ語

- タレント/Tarento: artista de rádio ou televisão

Os dois casos vieram do inglês, porém foi escolhido somente um dos sentidos que a palavra oferece. A palavra *Aidoru* tem origem no inglês *Idol*, significando originalmente estátua ou ídolo. A palavra *Tarento* também tem origem inglesa e significa originalmente talento. No japonês elas passam a assumir os significados apresentados acima.

2.3.1 GAIRAIGO

Na língua japonesa existe um tipo de palavra que consiste de empréstimos de palavras de língua estrangeira, que se encaixariam na categoria de neologismo formal descrita por Carvalho (2006, p. 198). Esse é o caso do *Gairaigo*. Segundo Siqueira (2014, p. 20), *Gairaigo* significa palavras que vieram de fora. São palavras que foram importadas e incorporadas na língua no passado, e já são consideradas palavras do vocabulário japonês.

Os portugueses por exemplo, tiveram contato com os japoneses no século XVI. E em suas viagens para o Japão, trocaram várias mercadorias e também iniciaram a propagação da religião católica. Nessas viagens, algumas palavras entraram no japonês, porém baseado no português de Portugal daquela época. Podem haver diferenças, como por exemplo: (*Tempura*) são alimentos fritos, mas tempero, de onde origina a palavra, são, para um brasileiro condimentos para dar sabor a comida. A partir da palavra carta, surgiu o jogo *karuta*. Consiste de um jogo nos quais as cartas possuem desenhos, poemas e estampado no desenho uma letra do sistema de escrita *Hiragana*⁷. Além do português é possível encontrar palavras oriundas de outras línguas como por exemplo: *zubon*⁸ (francês/calças), *biiru*⁹ (holandês/cerveja), *karute*¹⁰ (alemão/ficha médica).

Além disso, dentro do *Gairaigo* existe uma categoria específica denominada *Katakanago*, no qual as palavras são escritas no sistema *Katakana*¹¹.

⁷ Um dos três sistemas de escrita da língua japonesa

⁸ Na língua original: jupon

⁹ Na língua original: bier

¹⁰ Na língua original: karte

¹¹ Um dos três sistemas de escrita da língua japonesa

2.3.2 KATAKANAGO

De acordo com Oka (2009, p. 75), *Katakanago* também são palavras que foram importadas do exterior. Esse tipo de palavra também é um *Gairaigo*, porém nem todo *Gairaigo* é *Katakanago*.

Dentro do *Katakanago* existem classificações que variam de acordo com o tipo de palavra. A partir dos exemplos, identificar que são diferentes em natureza. Um deles é o *Wasei Eigo*¹², que ocorre em palavras como: *Imeeji appu*. O outro é o *Tanshuku kei*¹³, que pode ser verificado em palavras como: *Pasokon*. Em seguida veremos os dois casos em detalhes.

2.3.3 TANSHUKU KEI

Alguns tipos de *Katakanago*, segundo Oka (idem, loc. cit.), são por vezes encurtadas ou abreviadas. Trata-se de uma forma de abreviação para palavras compostas ou palavras quando transcritas para o japonês, ficam extensas. Esse é o caso do *Tanshuku kei*. Abaixo estão alguns exemplos do *Tanshuku kei*. Eles estão colocados a mostra de acordo com o exemplo:

Ex: Palavra original (em inglês): Palavra em *Tanshuku kei* /Transliteração do termo em *Tanshuku kei*

- Don't mind: ドンマイ¹⁴/ Don mai
- Celebrity: セレブ¹⁵/ Serebu
- Sexual Harassment: セクハラ¹⁶/ Sekuhara
- Personal Computer: パソコン¹⁷/ Pasokon

2.3.4 WASEI EIGO

Wasei Eigo, que segundo Oka (idem, loc. cit.), são palavras que vieram do inglês. Só que elas são adaptadas para melhor compreensão dos japoneses, como por exemplo:

- Notebook: ノートパソコン Notto Pasokon

¹² Grafia original em japonês: 和製英語

¹³ Grafia original em japonês: 短縮形

¹⁴ Redução de: ドントマインド Dontto maindo

¹⁵ Redução de: セレブリティ Sereburiti

¹⁶ Redução de: セクシュアルハラシメント Sekushyuaru Harasumento

¹⁷ Redução de: パーソナルコンピューター Paasonaru Konpyuutaa

- Jeans: ジーパン Jiipan
- Image improvement: イメージアップ Imeeji Appu

Notebook consiste na junção de dois termos, são elas: *note* e *book*. Os japoneses construíram a palavra transcrevendo somente o termo *note*, enquanto a segunda metade, foi usado o *Tanshuku kei*, *Pasokon*, para indicar que o objeto é um tipo de computador.

Palavras grandes como calça jeans (ジーンズパンツ / Jeans Pants) ambos os temos “*jeans*” e “*pants*” foram abreviados. No caso de *Image Improvement* (melhora de imagem), a troca da última palavra por *up*, seria porque o significado estaria mais próximo do original. Além de diminuir o tamanho da palavra, fica mais rápido de se falar. *Up* provoca o sentido de melhora em algo quando em conjunto com algumas palavras. Significado mais próximo possível de *Improvement* (melhorar).

3. METODOLOGIA

Nesta seção serão apresentadas as características da metodologia deste trabalho. Com relação ao tipo de pesquisa que será realizada neste trabalho, este pode ser classificado como pesquisa qualitativa, documental e bibliográfica. Serão primeiro pontuada as características da pesquisa qualitativa, complementadas pela documental e por fim a bibliográfica.

3.1 PESQUISA QUALITATIVA

Com relação a característica qualitativa da pesquisa, Neves (1996, p. 1) a discorre que este tipo de pesquisa “Compreende um conjunto de diferentes técnicas interpretativas que visam a descrever e a decodificar os componentes de um sistema complexo de significados”. A análise de termos demonstra a característica de descrição e decodificação de termos de componentes de um sistema complexo de significados, no caso o “internetês”.

Ainda dentro da pesquisa qualitativa, este trabalho também se caracteriza como documental, pois se trata de um exame analítico de materiais. A pesquisa documental, conforme Neves (idem, p. 3), é “constituída pelo exame de materiais que ainda não receberam um tratamento analítico ou podem ser reexaminados com vistas a uma interpretação nova ou complementar”. Portanto, consideramos que o “internetês” como material capaz de oferecer informações para interpretar quais seriam as tendências da formação de palavras no *nettoyogo*.

3.2 PESQUISA BIBLIOGRÁFICA

Por fim, a coleta de dados será feita com base na pesquisa bibliográfica, pois de acordo com Moresi (2003, p. 10), pesquisa bibliográfica é “o estudo sistematizado desenvolvido com base em material publicado em livros, revistas, jornais, redes eletrônicas, isto é, material acessível ao público em geral”. Este tipo de pesquisa foi selecionado pelo fato dos termos do “internetês” serem materiais de redes eletrônicas, que é acessível a qualquer pessoa que tenha acesso a internet.

3.3 ESPECIFICAÇÃO DE FONTE DE DADOS

Esta seção contém os dados que foram coletados para a pesquisa. Não foi possível ao nosso estudo usar as salas de bate papo como objeto de pesquisa do mesmo modo dos estudos de Gonzales (2007), Pessoa (2000) e Silva (2000). Isso se deve à dificuldade de localizar termos especificamente relacionados ao “internetês” e ao excessivo número de palavras de baixo calão verificadas em amostras de ambas as línguas. Para buscar dados gerados por um público jovem adulto (público usado nas três pesquisas), foram selecionados dois *sites* de compartilhamento de vídeos, que possuem um considerável número de usuários que escrevem em “internetês”.

Os termos a serem analisados foram dos comentários dos sites: *Youtube* e *Nico Nico Douga*. A maioria dos vídeos são do *Nico Nico Douga*, justamente por este ser de origem japonesa e os comentários terem a tendência de serem mais abreviados e/ou menores do que os do *Youtube*. Como os comentários do *Nico Nico Douga* aparecerem diretamente no vídeo (Ilustração 4), escrever um comentário extenso, pode atrapalhar a observação do vídeo.

Para referências a futuras pesquisas, serão colocados em anexo os sites pesquisados junto com as palavras chave para a pesquisa do vídeo.

3.3.1 YOUTUBE

Youtube é um site de carregamento e compartilhamento de vídeos que possui conteúdos variados. Foi criado nos Estados Unidos por Chad Hurley, Steve Chen e Jawed Karim. O site faz parte do leque de empresas controladas pela Google. O usuário pode não estar cadastrado no *Youtube* e mesmo assim ter acesso a uma extensa biblioteca de vídeos. Existem alguns vídeos disponibilizados por empresas como filmes, nos quais são acessíveis mediante pagamento. No site também há várias criações independentes de músicas, opiniões, novelas, seriados, animações.

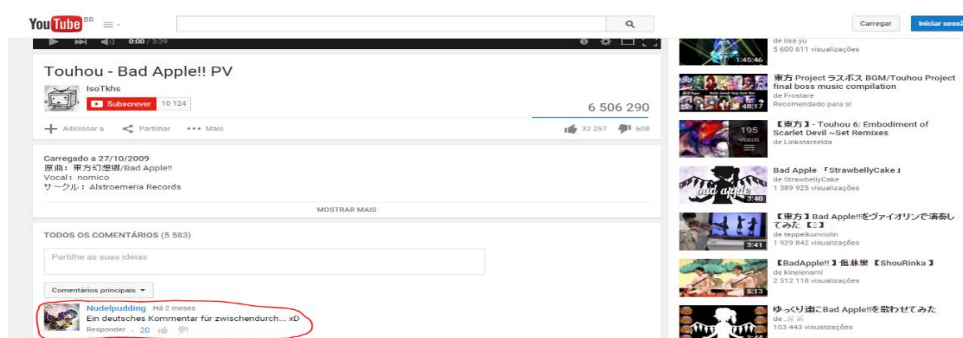
Ilustração 1 – Homepage do Youtube



Fonte: Site oficial do Youtube¹⁸

No *Youtube*, para os usuários cadastrados, é possível escrever comentários sobre vídeos específicos. Na seção específica para apresentação de comentários. Não há, inicialmente, limitações ou censuras ao que o usuário escreve. Entretanto, o comentário pode ser deletado ou escondido caso seja considerado ofensivo ou discriminatório. Ao ser escrito, o comentário é identificado com o nome do autor e é indicado o tempo em que ele escreveu o comentário, assim como na figura abaixo.

Ilustração 2 – Seção para escrita de comentário. Localizada abaixo do vídeo



Fonte: Youtube¹⁹

Nesta pesquisa, para facilitar a identificação do comentário na seção, foi usada uma ferramenta do próprio site em que coloca o comentário como o primeiro comentário da lista. O comentário fica com o *status* de “comentário vinculado”. Este *status* faz com que o comentário selecionado seja o primeiro a aparecer na lista de comentário, e um novo endereço eletrônico seja criado. Toda vez que esse endereço for escrito o comentário vinculado irá aparecer no topo da lista de comentários.

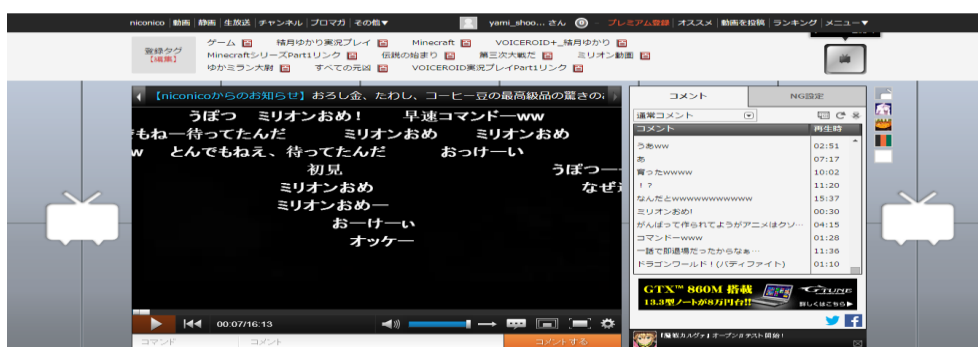
¹⁸ Disponível em <<https://www.youtube.com>> Acessado em 6 de junho de 2015

¹⁹ Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=FtutLA63Cp8>> Acessado em 6 de junho de 2015

3.3.2 NICO NICO DOUGA

Nico Nico Douga é um site de carregamento e compartilhamento de vídeos japonês. Foi criado pela empresa *Niwango* que é uma parte da companhia *Dwango*. Os usuários podem compartilhar e enviar vídeos assim como o *Youtube*. A característica distintiva desse site são os comentários. Diferente do *Youtube*, eles aparecem diretamente no vídeo e também em uma determinada seção à direita do vídeo. É possível desativar a aparição deles no vídeo. Nessa seção separada os comentários são classificados por data, o tempo do vídeo em que o comentário aparece e número do comentário.

Ilustração 3 – Vídeo do Nico Nico



Fonte: *Nico Nico Douga*²⁰

Nico Nico Douga possui dois tipos de conta. Uma é a conta normal, gratuita, e a outra *Premium*, no qual o usuário paga 540 ienes por mês e ganha várias vantagens com relação a conta gratuita. Segundo Mitsunashi²¹ (2013), em junho de 2013, o site superou os 2 milhões de usuários na conta *Premium*. Dentre os diversos vídeos encontrados no *Nico Nico Douga*, observam-se muitos vídeos relacionados a cultura pop japonesa, o que envolve música, mangá²², animes²³, etc. Foi observado também no *Nico Nico Douga*, a utilização de programas de sintetizador de voz nos conteúdos dos vídeos. Ao invés de usar a própria voz, os autores usam esses programas para criar músicas e narrações.

²⁰ Disponível em <<http://www.nicovideo.jp/watch/sm20718817>> Acessado em 6 de junho de 2015

²¹ Artigo do jornal eletrônico *The Bridge*

²² História em quadrinhos com estilo japonês

²³ Para os japoneses qualquer animação. Para os ocidentais a palavra se refere aos desenhos animados japoneses

Ilustração 4 – Homepage do Nico Nico Douga



Fonte: Nico Nico Douga²⁴

3.4 DELIMITAÇÃO DO CONTEÚDO

Devido ao conteúdo dos vídeos estudados serem voltados a um público alvo específico, para uma melhor compreensão do leitor será feita uma breve introdução sobre os temas relacionados aos vídeos analisados. São estes:

3.4.1 VOCALOID

Vocaloid é um programa desenvolvido pela Yamaha que utiliza amostras de voz sintetizadas com objetivo de criar músicas. Existem vários tipos de *Vocaloid*, sendo que cada banco de amostras de voz é representado por um personagem, como por exemplo: a voz de *Hatsune Miku* é representada pelo personagem de mesmo nome, uma garota de 14 anos. O programa não cria vozes por si só, ele utiliza vozes gravadas por pessoas reais. Esse programa permite o editor criar músicas, inserindo a melodia e definindo o tom de voz na pronúncia da melodia. No *Nico Nico Douga* existe uma seção dedicada somente a publicação de músicas usando como base o programa *Vocaloid*.

Ilustração 5 – Página do Nico Nico de vídeos musicais do Vocaloid



Fonte: Nico Nico Douga²⁵

²⁴ Disponível em <<http://www.nicovideo.jp/>> Acessado em 6 de junho de 2015

²⁵ Disponível em <http://ex.nicovideo.jp/vocaloid?cc_referrer=nicotop_sidemenu> Acessado em 6 de junho de 2015

3.4.2 VOICEROID

Voiceroid é, assim como *Vocaloid*, um programa que possui um banco de vozes sintetizadas, mas com o objetivo de criar diálogos. Foi desenvolvido pela *AH – Software*. Nesse programa o foco é somente em modificar o tom de voz de acordo com a vontade do criador. No *Voiceroid* o banco de vozes também é baseado em vozes de pessoas reais. E assim como o *Vocaloid*, existem vários *Voiceroid*, cada um com personagem indicando o tipo de voz contida no banco de voz, como por exemplo: *Yuzuki Yukari* representa uma garota de 18 anos. No *Youtube* e *Nico Nico Douga*, o criador do vídeo escreve um roteiro e usa o programa para fazer a narração do vídeo.

Ilustração 6 – *Voiceroid* Yuzuki Yukari +



Fonte: AH – Software²⁶

3.4.3 TOUHOU

Touhou é um jogo de computador criado por ZUN²⁷ e distribuído pela companhia *Team Shanghai Alice*. Para vencer o jogo, o jogador precisa controlar uma personagem para destruir os personagens inimigos que surgem no estágio até atingir o antagonista do estágio. Para isto, o protagonista atira projéteis e tem que desviar dos projéteis dos inimigos.

Touhou possui dentro do jogo trilhas sonoras que tocam enquanto o jogo está em progresso. Essas trilhas possuem vários rearranjos que aparecem frequentemente no *Nico Nico Douga*. Algumas trilhas superam um milhão de visualizações no *Youtube* e *Nico Nico Douga*. Alguns usuários do *Youtube* e *Nico Nico Douga* criam vídeos com temas diversos, usando personagens do *Touhou* junto com o programa *Voiceroid*. Algumas

²⁶ Disponível em < http://www.ah-soft.com/images/products/voiceroid/yukari_ex/package.gif > Acessado em 6 de jun de 2015

²⁷ Pseudônimo do programador *Ota Jun'ya* (太田 順也)

criações são originais dos usuários, só usando os personagens e as trilhas sonoras como base. Essas criações são conhecidas como *Doujinshi*²⁸.

Ilustração 7 – Exemplo de jogo do *Touhou*



Fonte: Wikipédia²⁹

3.5 CLASSIFICAÇÃO

Com relação a classificação, as palavras serão divididas nos grupos baseados nos tipos de abreviações, siglagens e neologismos apresentados anteriormente no referencial teórico. No processo de classificação, as palavras serão divididas em listas serão apresentadas da seguinte forma.

ABREVIACÕES

A1) Abreviações das partes iniciais: Casos em que se verificou eliminação das partes iniciais da palavra. Exemplo: Cê. Você.

A2) Abreviações das partes finais: Casos em que se verificou eliminação das partes finais da palavra. Exemplo: TEL. Telefone.

A3) Abreviações de bases estrangeiras: Casos em que se verificaram abreviações de origem estrangeira. Exemplo: LOL. *Laughing out loud*.

A4) Abreviação por uma letra: Casos em que se verificaram vocábulos que se resumem a uma letra somente. Exemplo: N. Não.

²⁸ Criações independentes feitas por fãs, podem ser originais ou baseadas em obras já existentes

²⁹ Disponível em

https://en.wikipedia.org/wiki/Touhou_Project#/media/File:Perfect_Cherry_Blossom_screenshot.jpg >
Acessado em 6 de jun de 2015

A5) Supressão de vogais: Casos em que se verificou omissão das vogais da palavra. Exemplo: Vc. Você

A6) Supressão de vogais e consoantes: Casos em que se verificou omissão de vogais e consoantes. Exemplo: Obr. Obrigado/a.

SIGLAGENS

S1) Derivação truncada estrutural: Casos em que se verificou corte num elemento na estrutura da palavra, podendo ser um sufixo ou uma das bases de um vocábulo composto. Como exemplos: delegado, *delega* e pornográfico, *pornô*;

S2) Derivação truncada não estrutural: Casos em que se verificou corte aleatório sem levar em conta a estrutura da base vocabular. Como exemplos: grã-finagem, *granfa* e Guimarães, *Guima*.

S3) Siglagem fortuita: Casos em que se verificou um processo diverso, onde há, principalmente, a preocupação com a sonoridade da sigla. Um exemplo: Serviço Nacional do Comércio, SENAC.

S4) Siglagem grafêmica: Casos em que se verificaram grafemas iniciais utilizados a partir de bases compostas. Um exemplo: Ordem dos Advogados do Brasil, OAB;

S5) Siglagem grafo-silábica: Casos em que se verificou a utilização de grafemas e sílabas iniciais das bases. Um exemplo: Banco do Estado de Minas, BEMGE;

S6) Siglagem silábica: Casos em que se verificou a utilização de sílabas iniciais das bases. Um exemplo: Departamento de Trânsito, DETRAN;

REDUÇÃO/SUBSTITUIÇÃO

R1) Substituição de letras: Casos em que se verificou a substituição de letra com a mesma fonética. Exemplo: Axo. Acho.

R2) Redução na grafia e nos toques: Casos em que se verificou a redução baseada no número de vezes em que se tecla. Exemplo: Td (dois toques). Tudo (quatro toques).

NEOLOGISMOS

N1) Neologismo formal: Casos em que se verificou o neologismo caracterizado pela criação de novas palavras ou diferente do uso comum. Exemplo: “Tuitar”. Colocar um comentário no *twitter*.

N2) Neologismo conceptual: Casos em que se verificou o neologismo por palavras que já existem na língua. Não há nenhuma mudança na palavra. Ela é escrita de acordo com a forma padrão definida pelo dicionário, porém, é atribuído um novo significado. Exemplo: Morrer de cansaço. Estar muito cansado.

FONTES DE REFERÊNCIA PARA TRADUÇÃO DOS TERMOS

Para a tradução foram usados um dicionário online especializado para pesquisa de termos de internet (*Nico Nico Pedia*), um dicionário eletrônico japonês-português (*Gendai Nippo Jiten*) e dois glossários online de termos de internet usados pelos japoneses (*Nico Nico Dictionary* e *2 Channel English Navigator*).

4. VERIFICAÇÃO DOS TERMOS COLETADOS

Este capítulo foi dedicado classificação dos dados. Os termos serão apresentados seguindo a formatação abaixo.

Classificação

Ex) Termo da internet/transliteração para o alfabeto do português (forma original/transliteração para o alfabeto do português) [possível tradução]

a) ぶね/Bune (危ない/Abunai) [perigo].

Nos casos em que, somente uma parte do termo foi sublinhado, foi analisado somente a parte sublinhada. Nos casos em que a tradução tiver mesma correspondência com a palavra original será marcado como [idem]. Nos termos escolhidos foram observadas algumas ocorrências de situações peculiares que serão mencionados no final de cada item. Para essa situação será utilizada a sigla CE (casos com explicação) para identificação. Observação: um termo pode entrar em mais de uma categoria.

ABREVIACÕES

A1) Abreviações das partes iniciais

a) ぶね/Bune (危ない/Abunai) [perigo].

CE: Este foi o único item encontrado dessa natureza.

A2) Abreviações das partes finais

a) ボカロ/Bokaro (ボカロイド/Bokaroido) [Vocaloid].

b) コメ/Kome (コメント/Komento) [Comentário].

c) おめ/Kome (おめでとう/Omedetou) [Parabéns].

d) ちょwww/Chyo (ちょっと/Chyotto) [Espera um pouco!].

e) ミリオンおめ/Mirion Ome (ミリオンおめでとう/Mirion Omedetou)
[Parabéns pelas 1 milhão de visualizações].

f) なwwwづwww/Natsu (懐かしい/Natsukashii) [Nostálgico].

g) キャラ/Kyara (キャラクター/kyarakutaa) [Personagem].

CE: As letras a, b, c, e, possuem características que não são exclusivas somente da classificação A2, logo elas aparecerão em outras classificações. As letras d, e, f foram casos de compostos com abreviação de parte final vinculada a outro caso.

A3) Abreviações de bases estrangeiras

- a) RMT (Real Money Trade) [Troca de Dinheiro Real].

CE: Refere-se ao uso de dinheiro existente, não fictício (reais, dólar, pesos) dentro do jogo.

- b) MPK (Monster Player Kill) [Assassinato de jogador por monstro].

CE: atrair um monstro do jogo para eliminar outros jogadores.

- c) PK (Player Kill) [Assassinato de jogador].

- d) BGM (Background music) [Música de Fundo].

- e) CV (Character Voice) [Dublador do personagem].

- f) GJ (Good Job) [Bom Trabalho].

- g) CM (Comercial) [Comercial].

- h) SE (Sound Effects) [Efeitos Sonoros].

- i) OP (Opening) [Abertura].

- j) gm (game master) [Mestre do jogo].

- k) NG (No good) [Não pode/não é legal]

CE: Refere-se a seção do *Nico Nico Douga* em que são colocados comentários que são considerados desnecessários, escritos somente com o propósito de atrapalhar o vídeo.

- l) DEX (Dexterity) [Destreza].

CE: Termo que veio de jogos eletrônicos em relação as características do personagem do jogo.

- m) HP (Health Points) [Pontos de vida].

CE: Termo que veio de jogos eletrônicos em relação as características do personagem do jogo.

- n) mod (modification) [programa de computador para modificar algo].

- o) COD (Call of Duty³⁰) [idem].

- p) PS (Playstation³¹) [idem].

- q) PV (Promotional Video) [Vídeo de promoção].

³⁰ Jogo de tiro multiplataforma em terceira pessoa.

³¹ Console de jogo eletrônico criado pela empresa Sony

A4) *Abreviação por uma letra/caractere*

- a) 笑 (笑う/Warau) [risos].
- b) w (笑う/Warau) [risos].
- c) 乙 /Otsu (お疲れ/Otsukare) [obrigado pelo vídeo].

CE: Ideograma usado com relação a sua leitura.

CE: Considerou-se ideogramas para este caso, devido as características japonesas de casos não previstos por Pessoa (2000), que considerou originalmente apenas a língua portuguesa. Todos os casos acima também entraram em outras classificações, pois as características dessas palavras possibilitam outro tipo de classificação.

A5) *Supressão de vogais*

- a) ksk (加速/kasoku) [acelerar].
- b) mjk (まじか/majika) [Sério?].
- c) ggrks (ググル検索しろ/guguru kensa shiro) [pesquise no google].
- d) ktkr (きたこれ/kita kore) [Chegou!].

CE: Usado no sentido que o espectador estava esperando por algo. Ao aparecer no vídeo o que ele estava esperando, ele expressa sua felicidade usando este termo.

- e) DQN (どうきゅうん/doukyun) [Idiota].

A6) *Supressão de vogais e consoantes*

- a) 笑 (笑う/Warau) [risos].
- b) w (笑う/Warau) [risos].
- c) うぽつ/Upotsu (アップロードお疲れ/Appuroodo Otsukare) [Obrigado pelo vídeo].
- d) う p 乙/Upotsu (アップロードお疲れ/Appuroodo Otsukare) [Obrigado pelo vídeo].
- e) う p 主/Appu Nushi (アップロード主/Appu Nushi) [Pessoa que enviou o vídeo].

- f) なっつい/Nattsui (懐かしい/Natsukashii) [Nostálgico].
- g) ボカロ/Bokaro (ボカロイド/Bokaroido) [Vocaloid].
- h) むずい/Muzui (難しい/Muzukashii) [Difícil].
- i) うざ w w/Uza (うるさい/Urusai) [Barulhento].
- j) めんどい/Mendoi (面倒さい/Mendou Kusai) [Chato/Problemático].
- k) 乙/Otsu (お疲れ/Otsukare) [Obrigado pelo vídeo].
- l) JC (女子中学生/Joshi Chyugakusei) [Garota de Ensino Fundamental].
- m) ストII/Suto Tsu (Street Fighter 2³²) [idem].

CE: palavra com características que possibilidade em outras categorias

CE: as letras c, d, e, são variações da mesma palavra. Estas também podem ser encontradas em outras classificações devido suas características de formação.

SIGLAGENS

S1) *Derivação truncada estrutural*

- a) ボカロスター/Bokaro Suta (ボカロイdstar/Bokaro Suta) [Vocaloid Famoso].
CE: Palavra composta usando Vocaloid e uma palavra inglesa “*Star*” no sentido de fama.
- b) コメ/Kome (コメント/Komento) [Comentário].
CE: Características das palavras que permitem a entrada em mais de uma classificação
- c) コミケ/Komike (コミックマーケット/Komikku Maaketto) [Comic Market³³].
- d) サーセン/Saasen (すみません/Sumimasen) [Com licença/Desculpa].
- e) ストII/Suto Tsu (Street Fighter 2) [idem].

CE: Palavra composta que pode entrar outras classificações

³² Jogo de luta desenvolvido pela Capcom

³³ Evento que ocorre duas vezes por ano onde são reunidos produtos diversos com temas relacionados a cultura pop japonesa

S2) *Derivação truncada não estrutural*

- a) (ry (略/Ryaku) [abrevie].

CE: Caso de não escrita de toda a palavra.

S3) *Siglagem fortuita*

- a) うぽつ/Upostsu (アップロードお疲れ/Appuroodo Otsukare) [Obrigado pelo vídeo].
- b) う p 乙/Upostsu (アップロードお疲れ/Appuroodo Otsukare) [Obrigado pelo vídeo].
- c) うぽつう/Upostsuu (アップロードお疲れ/Appuroodo Otsukare) [Obrigado pelo vídeo].
- d) 乙/Otsu (お疲れ/Otsukare) [Obrigado pelo vídeo].
- e) う p 主 /Appu Nushi (アップロード主/Appu Nushi) [Pessoa que enviou o vídeo].
- f) はええよ/Haeeyo (速い/Hayai) [Rápido].
- g) お k っす/Okssu (です/Desu) [partícula de afirmação].
- o) ちょ w w w/Chyo (ちょっと/Chyotto) [Espera um pouco!].

CE: As letras d, g, são casos em que além da preocupação com a sonoridade da sigla, estes termos possuem características que permitem ser classificadas em outros grupos.

S4) *Siglagem grafêmica*

- a) MAD (Movie Anime Doujinshi) [Filme de animação independente].

CE: Poderiam entrar outros termos de outras classificações nesta seção, porém o termo MAD é o único que entra exclusivamente nesta classificação, pois é uma junção de termos em inglês (Movie) e japonês (Anime Doujinshi).

S5) Siglagem silábica

- a) モンハン/Monhan (Monster Hunter³⁴) [idem].
- b) コピペ/Kopipe (Copy and Paste) [Copiar e Colar].
- c) スト 2 /Suto Tsu (Street Fighter 2) [idem].
- d) ゲーセン/Geesen (ゲームセンター/Geemu Senta) [Arcade/Fliperama³⁵].
- e) マジスレ/Maji Sure (まじレスポンス/Maji Resuponsu) [Resposta Séria].
- f) ドラクエ/Dora Kue (ドラゴンクエスト/Doragon Kuesuto) [Dragon Quest³⁶].

CE: as letras d, c, consiste de uma palavra composta que também se encaixou em outro caso.

S6) Siglagem grafo-silábica

- a) ググレ/Gugure (ググル検査する/Guguru Kensa Shiro) [Pesquisa no google].
CE: A parte sublinhada é sufixo que provoca um sentido de ordem.
- b) スク水/Suku Mizu (スクール水着/Sukuru Mizugi) [Maiô escolar].
- c) ミリオンおめ/Mirion Ome (ミリオンおめでとう/Mirion Omedetou) [Parabéns pelos 1 milhão de visualizações].
- d) うぽつ/Upotsu (アップロードお疲れ/Appuroodo Otsukare) [Obrigado pelo vídeo].
- e) う p 乙/Upotsu (アップロードお疲れ/Appuroodo Otsukare) [Obrigado pelo vídeo].
- f) あっぶ/Abbu (危ない/Abunai) [Perigo].

REDUÇÃO/SUBSTITUIÇÃO

R1) Redução na grafia e nos toques (keystrokes)

- a) ww (笑う/Warau) [risos].
- b) wtkk (わくてきた/Wakutekita) [ficar excitado].

³⁴ Jogo de estratégia desenvolvida pela empresa Capcom

³⁵ Lojas/estabelecimentos onde paga-se para jogar nas máquinas de jogos eletrônicos

³⁶ Jogo de estratégia desenvolvido pela empresa Square Enix

- c) ksk (加速/Kasoku) [acelerar].
- d) 日本語でおk / Nihongo de OK (OK) [OK].

CE: Expressão usada para pedir que a pessoa escreva em japonês, seja porque a mensagem esteja em outra língua ou pelo uso excessivo de palavras do “internetês” que o leitor não tem conhecimento.

- e) ok /Ok (OK) [idem].
- f) JC (女子中学生/Joshi Chyugakusei) [Garota de Ensino Fundamental].
- g) mjk (まじか/Majika) [Sério?].
- h) ggrks (ググル検索しろ/Guguru Kensa Shiro) [Pesquise no google³⁷].
- i) ktkr (きたこれ/Kita kore) [Chegou!].

CE: Usado no sentido que o espectador estava esperando por algo. Ao aparecer no vídeo o que ele estava esperando, ele expressa sua felicidade usando este termo.

- j) DQN (どうきゅうん/Doukyun) [Idiota].

R2) Substituição de letras

- a) 8 8 8 8 8 8 8 8 8 (パチパチ/Pati Pati) [Palmas].
- b) 氏ね/Shine (死ね/Shine) [Morra].
- c) 厨二病/Chyuunibyou (中二病/Chyuunibyou) [Devaneio/obcecado].
- d) 中 2 病/Chyuunibyou (中二病/Chyuunibyou) [Devaneio/obcecado].
- e) リア充/Ria Jyuu (リアじゅう/Ria Jyuu) [pessoa que não é otaku³⁸/gamer³⁹].
- f) リア獣/Ria Jyuu (リアじゅう/Ria Jyuu) [pessoa que não é otaku/gamer].
- g) ワロタ/Warota (笑った/Waratta) [ri].
- h) 神げー/Kami gee (かみゲー/Kami gee) [jogo muito bom].
- i) 格げー/Kaku gee (格闘ゲー/Kakutou Geemu) [jogo de luta].
- j) ナツカシス/Natsukashisu (懐かしい/Natsukashii) [Nostálgico].

³⁷ Site de pesquisa no qual os resultados informam outros sites que possuem o tema que o usuário está procurando

³⁸ Pessoa apaixonada pela cultura japonesa, em especial os quadrinhos e animações

³⁹ Pessoa apaixonada por jogos eletrônicos

CE: A substituições das letras desse caso foram baseados em uma das leituras que o ideograma ou número pode oferecer para a palavra. As letras h, i, j, são casos em que o escritor busca criar um efeito visual, no qual a palavra *Gee* que é normalmente escrita em *Katakana* está *Hiragana*. No caso de *Natsukashisu* preferiu-se colocar toda a palavra em *Katakana*.

NEOLOGISMOS

N1) *Neologismo formal*

- a) ノーミス/Noo Misu (No miss) [Sem erro].
- b) ボカロ厨/Bokaro Chyuu (ボカロイド厨房/Bokaroido Chyuubou) [Pessoa obcecada por Vocaloid].
- c) 東方厨/Touhou Chyuu (東方厨房/Touhou Chyuubou) [Pessoa obcecada por Touhou].
- d) GJ (Good Job) [Bom trabalho].
- e) サーセン/Saasen (すみません/Sumimasen) [Desculpa/Com licença].
- f) クレーンゲーム/Kuree Geemu (Crane Game) [Jogo de captura de prêmios no qual se usa uma garra para pegar o prêmio].
- g) 中二病/Chyuunibyou (中二病/Chyuunibyou) [Devaneado/obcecado].
- h) ググレ/Gugure (ググル検索しろ/Guguru Kensa Shiro) [Pesquise no google].
CE: Junção do termo Google transcrito em japonês, adicionado da sílaba レ/re, que provoca o sentido de ordem.
- i) orz : CE: Este termo não é uma palavra e sim uma forma de expressão de sentimento. Demonstra o estado de decepção ou desculpas.
- j) ネタ/Neta (Neta) [Assunto].

CE: 厨房/ Chyuubou que apareceu nas palavras compostas 東方厨 /Touhouchu e ボカロ厨 /Bokarochyuu também é um neologismo conceptual, que possui o mesmo significado das letras c, d, do item R2: 中二病/Chyuunibyou [Devaneado/obcecado].

N2) *Neologismo conceptual*

- a) 萌える (もえる/Moeru) [bonitinho].
- b) 酔う (よう/You) [Viciar].
- c) 神 (かみ/Kami) [Muito bom].
- d) 神曲 (しんきょく・かみきょく/Shinkyoku・Kamikyoku) [Música muito boa].

CE: O uso como prefixo indica a característica de neologismo.

- e) 神ゲー (かみゲーム/Kami Geemu) [Jogo muito bom].

CE: O uso como prefixo indica a característica de neologismo.

- f) 荒れてんなー (あれてなー/Aretemnaa) [Não bagunce/não encha o vídeo de comentários desnecessários].
 - g) 8 8 8 8 8 8 8 8 8 (パチパチ/Pati pati) [Palmas].
 - h) 二次元 (にじげん/Nijigen) [Mundo dos computadores, jogos eletrônicos e revistas em quadrinhos].
 - i) クラス/Kurasu (Class) [Nível].
 - j) クリア/Kuria (Clear) [Concluir o jogo].
 - k) コマンド/Komando (Command) [Placas que indicam alguma instrução].
 - l) ロードちゅう/Roodo Chyuu (Now Loading) [Carregando].
- CE: Termo usado para indicar que os dados do jogo ou do computador estão sendo carregados.
- m) ボス/Bosu (Boss) [Chefe do estágio do jogo].
 - n) ライブ/Raibu (Live) [Show ao vivo].
 - o) レア/Rea (Rare) [Raro].

CE: As letras a, h, i, j, m, n, o, não são restritas ao público da internet e jogos eletrônicos. Esses casos podem ser vistos em diferentes nichos, como por exemplo: público que possui interesse na área de animes.

5. CONSIDERAÇÕES SOBRE A ANÁLISE DOS RESULTADOS

De acordo com os resultados dos termos pesquisados, foram notadas algumas exceções. 笑 é um jeito de transmitir risos, e como o ideograma representa isso de acordo com o dicionário, ele não entra como neologismo. Foi observado também que nem todas as palavras da linguagem de internet são abreviadas. Algumas palavras, em sua maioria estrangeirismos, não são abreviados, mas adaptados usando *Katakanago*.

お k , embora esteja mesclando *Hiragana* e letra romana, é uma palavra estrangeira. Isso acontece porque no computador, ao escrever vogais com o sistema de *Hiragana* ativado, elas aparecem automaticamente no alfabeto japonês. Consoantes aparecem primeiro em letras romanas, e somente ao adicionar uma vogal que ele se transforma em *Hiragana*. É possível ver esse fenômeno de escrita mesclada por causa do sistema em outras palavras como ゝ p 乙 e ゝ p 主.

“orz” é um caso especial. Ele não representa uma palavra, embora esteja escrito com letras, e sim um estado de decepção ou pedido de desculpas. Ele representa a imagem de uma pessoa de joelhos com a cabeça baixa.

Um ponto a se destacar com relação aos resultados é o grande número de palavras que também poderiam entrar no grupo de abreviações por redução na grafia e toques. Isso se deve porque na internet, grande parte das palavras são abreviadas. A escrita na internet, no qual o foco é transmitir a mensagem facilitou esse processo. Outro fator contribuinte para este fenômeno é o sistema de comentários do *Nico Nico Douga*. Como apresentado anteriormente, os comentários do *Nico Nico Douga* aparecem diretamente no vídeo, logo, para não encher de mensagens desnecessárias e longas, os usuários abreviam muitas palavras.

Foi observado também um grande número de siglagentes fortuitas. Essa preocupação com a fonética da sigla se deve ao fato de os autores quererem se aproximar da fonética da língua falada e tentar expressar algum sentimento. Por exemplo, palavras como お k っす mostram o autor querendo colocar a escrita parecida com o estilo de fala informal.

As siglas grafêmicas possuem também um resultado interessante. Isso porque poderiam ser colocados termos de outras classificações. Isso se deve pela razão de, na siglagem é necessário somente que estejam escritas somente as letras iniciais da palavra

composta. O termo MAD é o único que está escrito dentro dessa classificação porque é o termo que as características que mais se destacam é o da siglagem grafêmica.

Outra tendência foram as palavras nos quais os finais são omitidos. Somente uma palavra no qual o início foi omitido: ふね. E mesmo assim, existe outro termo que veio da mesma palavra, porém a construção do termo é o oposto: あふ. Com exceção dessa palavra, os japoneses ao reduzir uma palavra, tiveram a tendência de só omitir o final, independente se a palavra é composta ou não. Outra preferência é além da omissão da parte final, é eles usarem as sílabas ao invés de só escreverem as consoantes iniciais.

Dentre as classificações apresentadas, a abreviação por uma letra possui poucos exemplos. Os termos contidos nessa classificação, com exceção do “w”, são ideogramas. Existem dois casos. No caso de 笑 ele representa a ideia. No caso de 乙, é mais para a leitura do ideograma do que a ideia. Este último, também se aplica na substituição de letras. Nos termos de substituição em que houveram a presença de ideogramas, pode-se notar o uso do ideograma de acordo com sua leitura ao invés de significado.

Por fim, em relação aos neologismos, ambos mostraram a presença de palavras estrangeiras e novos usos para os ideogramas. Termos de outras classificações também poderiam entrar nas classificações de neologismos, principalmente com relação a sua escrita. Porém foram selecionados somente os termos em que seus significados tivessem maior relação com o neologismo.

Com esse resultado no neologismo não é de se estranhar o porquê do japonês da internet ser tão diferente da língua padrão. Na internet notou-se que além do estilo peculiar, foi criado um ambiente que há um vocabulário próprio. Não é por acaso que a expressão 日本語でおk tem o sentido de: escreva em japonês padrão quando alguém escreve em “internetês” exageradamente. Como os japoneses na internet preferem a criação de termos ao invés de usar o que já existe, isso dificulta a leitura de alguém que nunca viu esse tipo de escrita.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ficou claro que no japonês a língua usada na internet é relativamente abreviada e baseada em neologismos formais e conceituais. Isso porque no ambiente pesquisado, não existem regras claras que obrigam o autor escrever da norma padrão. Logo isso proporciona uma liberdade de criação. Lembrando que o importante na internet não é se a palavra está de acordo com a norma culta e sim se a mensagem foi transmitida. De preferência de forma mais breve possível.

Foi observado também um considerável número de palavras de origem estrangeira, principalmente de origem inglesa. Esse fenômeno de empréstimo de palavras já existe no Japão desde tempos antigos. O *Gairaigo* é um exemplo disso. Como na internet e nos jogos eletrônicos, a língua inglesa aparece constantemente, isso também influenciou a escrita. E os japoneses não só pegam emprestado, mas como também adaptam para língua. Pelo número de siglagens fortuitas, a forma de como alguns termos são escritos lembram a construção de palavras utilizadas no *Wasei Eigo*.

Nota-se que na seção dos comentários, os usuários possuem uma preocupação na forma de escrita. Eles buscam escrever como se estivesse dialogando com os outros. Por isso na siglagem fortuita entraram muitos termos. Em ambos os sites, os usuários escrevem tentando exprimir seus sentimentos. Eles também procuram se aproximar da língua falada para criar uma atmosfera de conversa entre os usuários.

Para futuras pesquisas, poderá ser abordado uma análise documental maior, pois o grupo relatado nessa pesquisa reúne usuários que têm interesse na área de jogos eletrônicos e música relacionada a cultura pop. Esse público foi escolhido porque são as pessoas nos quais o uso do “internetês” é mais frequente. Poderá ser feito uma pesquisa para mostrar quais termos são mais frequentes no “internetês” de japonês. Também poderá ser visto se há diferença de escrita de acordo com a idade. No futuro também há possibilidade desses termos mudarem, pois, uma nova geração pode criar uma nova lista de palavras, já que foi observado uma quantidade considerável de neologismos. Devido à proximidade linguística com o *Katakanago*, poderá ser feito uma pesquisa se o *Nettoyogo* poderia entrar em livros didáticos. Isso atenderia as necessidades de alunos que tem acesso à internet e teriam interesse em saber sobre como é a língua nesse ambiente.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABREU, Verena Santos. **A escrita digital em scraps e a escrita de bilhetes/recados em sala de aula: um estudo sobre a variação e transmutação do gênero textual.** Universidade do Estado da Bahia. Departamento de Ciências Humanas. Dissertação de Mestrado em Estudo de Linguagens. Linha de pesquisa Linguagem, Discurso e Sociedade. Salvador. 2011. 191 p. Disponível em: <http://www.ppgel.uneb.br/wp/wp-content/uploads/2011/09/abreu_verena.pdf> Acessado em: 12 de jun de 2015

CARVALHO, Nelly de Medeiros. **A criação neológica.** Revista TRAMA. Universidade do Oeste do Paraná, Campus de Mal. Cândido Rondon; v. 4, p. 191 – 203. 2006. Disponível em:<www.unioeste.br/saber> Acessado em 12 de jun de 2015.

GONZALES, Zeli Miranda Gutierrez. **Linguística de corpus na análise do internetês.** Dissertação de Mestrado em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo. 2007. 123 p. Disponível em: <http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/LinguaPortuguesa/dissertacoes/disst_linguist_na_analise_intenetes.pdf> Acessado em: 12 de jun de 2015

MORESI, Eduardo. **Metodologia de Pesquisa.** Programa de pós-graduação Stricto Sensu em Gestão do Conhecimento e Tecnologia da informação. Universidade Católica de Brasília. Brasília. 2003. 108 p. Disponível em: <<http://www.inf.ufes.br/~falbo/files/MetodologiaPesquisa-Moresi2003.pdf>> Acessado em: 12 de jun de 2015

NEVES, José Luiz. **Pesquisa Qualitativa – Características, usos e possibilidades.** Caderno de Pesquisas em Administração. São Paulo, v.1, n.3, p 1 – 5. 1996. Disponível em: <<http://www.ead.fea.usp.br/cad-pesq/arquivos/C03-art06.pdf>> Acessado em 12 de jun de 2015.

OKA M; TSUTITUI M; KONDO J; et al. Nihon no technology (Tecnologia do Japão). In: **Tobira Gate to Advanced Japanese.** Kuroshio Publishers. Ed. 2009, p. 75.

PESSOA, Katia Nepomuceno. **Formação de palavras na internet: o uso das abreviações nos bate-papos.** Ao pé da letra, p. 109 – 116. 2000. Disponível em:

<http://www.revistaopedaleta.net/volumes/vol%202/Katia_Nepomuceno_Pessoa--Repeticao_lexical_literal_na_conducao_topica_em_textos_da_fala_e_da_escrita.pdf>
Acessado em: 12 de jun de 2015

POSSENTI, Sírío. **Discutindo a Língua Portuguesa**. – A Revolução do Internetês. Escala Educacional, nº 2, 2006, p 28 – 33.

SILVA, Marcelo Alves. **Língua Portuguesa na internet: o caso das abreviações em salas de bate-papo**. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. [2000]. Disponível em: <http://www.filologia.org.br/anais/anais%20iv/civ06_6.htm> Acessado em: 12 de jun de 2015

SIQUEIRA, Josefina Maria Núñez. **A influência portuguesa no léxico japonês**. Monografia. Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução. Línguas Estrangeiras Aplicadas ao Multilinguismo e à Sociedade da Informação. Universidade de Brasília. Brasília. 2014. 47 p.

SISTEMA HEPBURN. In: Wikipédia: a enciclopédia livre. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Sistema_Hepburn> Acessado em: 12 de jun de 2015

XAVIER, Antônio Carlos. **O hipertexto na sociedade da informação: a constituição do modo de enunciação digital**. Tese de Doutorado em Linguística. Campinas: Instituto de Estudos da Linguagem (IEL). Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), p. 6. Campinas. 2006.

Dicionários e glossários

2 CHANNEL ENGLISH NAVIGATOR. Disponível em: <<http://services.4-ch.net/2chportal/>> Acessado em: 12 de jun de 2015

NICO NICO PEDIA. Disponível em: <<http://dic.nicovideo.jp/>> Acessado em: 12 de jun de 2015

HIDA, Yoshifune. **Gendai Nippo Jiten**. Ed. Society of Jesus. 2010.

UTAITE WIKIA. **Nico Nico Dictionary**. Disponível em: <http://utaite.wikia.com/wiki/Nico_Nico_Dictionary>

Referência de termos e outros

ALENCAR, José de. **Diva**. Obra Completa. Vol 1. Rio de Janeiro. Ed. Aguilar. 1965, p. 399 - 406 Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=kcdcAAAAQBAJ>> Acessado em: 12 de jun de 2015

ANIME. In: Wikipédia: a enciclopédia livre. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Anime>> Acessado em: 12 de jun de 2015

AH-SOFTWARE. **VOICEROID**. Disponível em: <<http://www.ah-soft.com/voiceroid/>> Acessado em: 12 de jun de 2015

GAMER. In: Wikipédia: a enciclopédia livre. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Gamer>> Acessado em: 12 de jun de 2015

HIRAGANA. In: Wikipédia: a enciclopédia livre. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Hiragana>> Acessado em: 12 de jun de 2015

KATAKANA. In: Wikipédia: a enciclopédia livre. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Katakana>> Acessado em: 12 de jun de 2015

MANGÁ. In: Wikipédia: a enciclopédia livre. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Mang%C3%A1>> Acessado em: 12 de jun de 2015

MITSUHASHI, Yukari. **Popular Japanese vídeo site Niconico Douga surpasses 2M paid users**. Jornal eletrônico. The Bridge. 24 de jun de 2013. Disponível em: <<http://thebridge.jp/en/2013/06/niconico-douga-2-million>> Acessado em: 12 de jun de 2015

OTAKU. In: Wikipédia: a enciclopédia livre. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Otaku>> Acessado em: 12 de jun de 2015

YAMAHA. **About Vocaloid**. Disponível em: <<http://www.vocaloid.com/en/about/>> Acessado em: 12 de jun de 2015

YOUTUBE. **Estatísticas**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/yt/press/pt-BR/statistics.html>> Acessado em: 12 de jun de 2015

SITE. Wikipédia: a Enciclopédia Livre. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Site>> Acessado em: 12 de jun de 2015

Fontes de nomes de jogos e sites de internet

ACTIVISION. **Call of Duty**. Site oficial. Disponível em: <<https://www.callofduty.com/pt/>> Acessado em: 12 de jun de 2015

COMIC MARKET. Guia oficial em inglês. Disponível em: <<http://www.comiket.co.jp/info-a/WhatIsEng080528.pdf>> Acessado em: 12 de jun de 2015

CAPCOM. **Monster Hunter**. Site oficial. Disponível em: <<http://www.monsterhunter.com/>> Acessado em: 12 de jun de 2015

CAPCOM. **Street Fighter**. Site oficial. Disponível em: <<http://www.streetfighter.com/us/sfv>> Acessado em: 12 de jun de 2015

NINTENDO. **Dragon Quest**. Site oficial. Disponível em: <<http://dragonquest.nintendo.com/>> Acessado em: 12 de jun de 2015

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM. In: Wikipédia: a Enciclopédia Livre. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Nintendo_Entertainment_System> Acessado em: 12 de jun de 2015

SQUARE ENIX. **Final Fantasy VII**. Site da empresa. Disponível em: <<http://na.square-enix.com/us/games/final-fantasy-vii>> Acessado em: 12 de jun de 2015

SONY. **Playstation**. Site oficial. Disponível em <<https://www.playstation.com/pt-br/home/>> Acessado em: 12 de jun de 2015

ZUN. **Touhou Bōgetsushō**. Team Shangai Alice e ICHIJINSHYA. Site oficial. 2007. Disponível em: <<http://www.ichijinsha.co.jp/special/toho/>> Acessado em: 12 de jun de 2015

ZUN. **Team Shangai Alice**. Site Oficial. Disponível em: <<http://www16.big.or.jp/~zun/>> Acessado em: 12 de jun de 2015

Apêndice

Vídeos Pesquisados – Palavras chave usadas para pesquisar o vídeo / endereço eletrônico

Palavras-Chave: 初音ミク, ゲーセン上のアリア

<http://www.nicovideo.jp/watch/sm20649669>

Palavras-Chave: Minecraft, VOICEROID, 実況

<http://www.nicovideo.jp/watch/sm20718817>

Palavras-Chave: kids_react, REACT, 海外の子供たちの反応

<http://www.nicovideo.jp/watch/sm15780358>

Palavras-Chave: クラッシュ・バンディクー実況プレイ

<http://www.nicovideo.jp/watch/sm13514485>

Palavras-Chave: スパイロ・ザ・ドラゴン プレイ

<http://www.nicovideo.jp/watch/sm3969340>

Palavras-Chave: 電撃文庫、電撃文庫 F C

<http://www.nicovideo.jp/watch/sm24889122>

Palavras-Chave: ネット用語

<http://www.nicovideo.jp/watch/sm16473910>

Palavras-Chave: ネット用語

<http://www.nicovideo.jp/watch/sm866346>

Palavras-Chave: Touhou ost, 東方

https://www.youtube.com/watch?v=R_IYJpMqsiQ

Palavras-Chave: Vocaloid, online game addict, ネットゲ廃人シュプレヒコール

<https://www.youtube.com/watch?v=VUXL6RkWyYg>

Palavras-Chave: Touhou mmd, bad apple

<https://www.youtube.com/watch?v=G3C-VevI36s>

Palavras-chave: Vocaloid, remote control, リモコン

<https://www.youtube.com/watch?v=89qa69hAHsw>